



# RITO DE BUENOS AIRES

UNA AVENTURA PARA SUEÑOS DEL DIOS DORMIDO



SISTEMA PENTAGON



Toda la información de este documento se encuentra bajo licencia CC By-Non Commercial-Share Alike (salvo las imágenes que son Public Domain)

## Contenido

Un primer vistazo a la Aventura .....	4
Intro .....	4
Sinopsis .....	4
Personajes Jugadores.....	6
Secreto Inconfesable .....	7
Personajes No Jugadores.....	9
Escenas.....	14
Bar Havana, el tercer crimen (3 Marzo) .....	14
El primer crimen en el Hotel Callao (3 Enero) .....	14
El segundo crimen en el callejón de la fábrica de pinturas (3 Febrero) .....	15
Viaje terrorífico.....	16
Sin frenos .....	17
Intento de asesinato .....	18
Escena final 3 Abril .....	18
Localizaciones .....	20
Bar "Havana" (Av Pavón - Av Boedo) B8:.....	20
<i>Hotel Callao (Av. Callao - Paraguay) H1:</i> .....	20
Sinagoga (Av. Córdoba - Libertad) J2: .....	21
Biblioteca Nacional (Rodriguez Peña - Paraguay) H1 :.....	22
Tintorería "San Jorge" (Av Independencia- Defensa) M5:.....	22
Tienda de Espadas y Cuchillos "Villa Crespo" (Castro Barros - Rivadavia) A4:.....	23
Callejón de la fábrica de pinturas "Arlequín" (Defensa - Martín García) M8:.....	23

Café salón “La Giralda”(Av Belgrano - Balcarce) M4:..... 24  
Quinta de Medrano-Goldman (Calle Orma) G14:..... 24  
Pistas ..... 25  
Anexos..... 27  
Anexo A: Calendario..... 27  
Anexo B: Fragmento de prensa, primer crimen ..... 29  
Anexo C: Fragmento de prensa, segundo crimen ..... 30  
Anexo D: Extractos de la Bibliografía de Simon..... 31  
Anexo E: Descripción del ritual..... 38

# UN PRIMER VISTAZO A LA AVENTURA

## INTRO

Esta es una aventura para 1 a 3 jugadores para SUEÑOS DEL DIOS DORMIDO, ambientación lovecraftiana de PentagoN. La aventura no discurre de forma lineal. En realidad hay 2 elementos principales que se combinan para el transcurso de la aventura. Por un lado, los personajes tienen 1 mes para resolver el misterio, así que se hace necesario llevar un recuento del tiempo transcurrido. En los anexos encontrarás un calendario que te ayudará para esto.

Aparte de esto, el módulo está organizado en localizaciones. Cada localización contiene pistas e indicios para resolver el misterio. Para resolverlo es importante el mapa que se adjunta. Este mapa debe imprimirse en un tamaño apropiado (A3) y utilizarse durante la partida.

Finalmente, decir que esta aventura es una adaptación libre que homenajea el relato de J. L. Borges "La Muerte y la Brújula". Quien se haya leído el relato partirá con cierta ventaja para resolver el misterio. Una vez terminada la aventura, eso sí, hay que decir que es una lectura muy recomendable.

## SINOPSIS

La historia discurre en Buenos Aires a finales de los años 20. En Europa, una secta nacida dentro de la sociedad Jasídica en la zona entre Polonia y Ucrania ha buscado con gran ahínco el último nombre de Dios, el número 100. Se cree que el centésimo nombre de Dios permitirá invocarlo. El centésimo nombre de Dios es en realidad el nombre de un primigenio, Ormazd el el fuego negro purificador.

Ormazd es el nombre hebreo, pero en realidad no es sino una personificación de Cthugha, el innombrable y amorfo Primigenio del fuego que es convocado por mentes enfermas que no conocen los peligros de llamar a semejante ser.

Ormazd lleva varias generaciones alterando la mente de este peligroso culto, y ya está a punto de conseguir su propósito, ya que todo está alineado.

Los PJ son, por un motivo u otro, la mente que debe de ser consumida y el cuerpo que debe de ser sacrificado el 3 de Abril (día 4, según la cuenta judía). El motivo por el cual deba ser sacrificado depende del SECRETO INCONFESABLE.



Para cumplir con los deseos de Ormazd, el sacrificado debe acudir voluntariamente y no ser un cultista (que ya de por sí está bastante loco y una mente así no sabe igual de rica). Por ese

motivo el culto de Ormazd ha montado toda esta trama, siendo las dos primeras víctimas miembros del culto que se sacrifican por la causa.

Cuando los PJs lleguen a Buenos Aires, los dos primeros crímenes ya se han consumado, atrayendo las investigaciones del PJ reportero. Vivirán el tercer crimen como testigo presencial. La idea es que lleguen por sí mismo al 4º crimen, que es el suyo.

Además de esto, existe una sociedad de investigadores de lo oculto (El Círculo de los Cadmeos) que ha descubierto el plan y, para solucionarlo, pretenden acabar con el PJ para así fastidiar el sacrificio al culto. Lo intentarán de varias maneras, tanto con su muerte, como volviéndolo loco.

Así, los PJs irá enfrentándose a varias situaciones según el lugar al que acuda, aparte de algunas situaciones que le buscarán y que se pueden encontrar en la sección "Escenas".

Como puede verse, esta es una aventura clásica de Cthulhu, siendo los personajes investigadores que tienen un par de enemigos; un culto que los quiere vivos para un apropiado sacrificio y una sociedad secreta que los quiere muertos para evitar las acciones del culto.

## PERSONAJES JUGADORES

Existe solo un personaje necesario para la investigación. Este es un reportero del semanario alemán Yidische Zeitung. Los asesinatos de dos judíos en Buenos Aires en lo que parece una especie de ritual han llamado la atención de este diario, que ha decidido enviar uno de sus reporteros como corresponsal.

El PJ que interprete al reportero llegará a Buenos Aires justo al comienzo de la acción. Los demás PJ deberás justificar su relación con

él. Queda a su elección si se trata de oriundos del lugar o han llegado también en el barco.

## SECRETO INCONFESABLE

De todos modos, y sean como sean los jugadores, resulta interesante que tengan un Secreto Inconfesable. Ese secreto es la base del motivo por el cual el culto de Ormazd los quiere muertos. A continuación te damos algunas ideas que puedes modificar a tu voluntad.

### - Selección Natural:

Los padres no se querían. En realidad pertenecían al culto y procrearon solo para generar la víctima perfecta. Después de 3 generaciones de selección de personas de gran sensibilidad síquica, el PJ es el final de un proceso de eugenesia. Se educó con su tío, ya que tanto su padre como madre perdieron la cabeza (él pintor, élla tarotista, ambos alcohólicos). Fue educado por su tío, que no era su tío de verdad, y que pertenecía al culto. Puedes pasarle la siguiente nota:

*"Sueños delirantes te atormentan. En ellos se mezclan extrañas criaturas y recuerdos de infancia. Rituales demoníacos y recuerdos de tu padre, inconsciente y con el cuerpo pintado, y tu madre, borracha y gritándole. A veces, tus sueños son más concretos. Sueñas con crímenes. A veces has tenido la sensación de que esos crímenes que soñabas no eran sueños. Eran reales"*

Puedes adornar la aventura con un poco de sueños de los dos crímenes anteriores a su llegada, para darle color (e incluso podría servir como recurso para dar pistas).

### - Castigo Familiar:

*“En el fondo tu sabes que tu padre no fue honesto y que tu riqueza no era limpia. Durante la guerra Soviético-Polaca tu padre sirvió de delator y en favor de los soviéticos, condenando a muchos polacos. Tras la Batalla de Varsovia, y viendo que el ejército Rojo no iba a ganar la guerra, tu familia huyó a Berlín, dejando seguramente muchos enemigos”*

Entre esos enemigos está, claro está Ginzberg. La referencia a Polonia se debe a la presencia en la historia real de la Jasídica. Podrías cambiar el lugar para que encaje con el personaje.

- Sabe Demasiado:

*“Los cultos más minoritarios han sido tu pasión desde que entraste a trabajar. Hace unos años en Berlín estudiaste uno derivado de la secta Jasídica. Era un culto que buscaba el nombre final de Dios. Descubriste que era un sociedad secreta bastante poderosa y que sus creencias eran muy esotéricas, incluyendo el estudio de la Kábala y la implementación de rituales paganos. Tu editor jefe te cortó inexplicablemente las alas cuando estabas avanzando en tu investigación”*



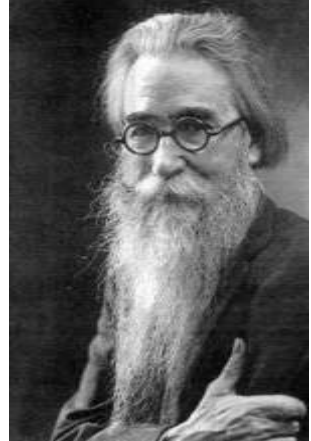


## PERSONAJES NO JUGADORES

La lista de personajes no jugadores es larga, pero la mayoría no son de gran relevancia para la historia. La lista se expone a continuación, ordenados según su relevancia para la aventura.

**GINZBERG (GINSBURG):** Supuesta tercera víctima, vista por última vez en el bar Havana. Es el cerebro de la operación y hace tiempo ya que perdió la cabeza, obnubilado por los sueños de gloria que Ormazd introdujo en su mente.

Su aspecto es estrambótico. La barba larga que lleva es falsa, así que dependiendo de la situación la llevará o no. Sus gafas redondas lo delatan.



**SIMON WIZMANSKY:** Asesinado en el Hotel Callao. Simón era un estudiante ucraniano que oficialmente estudiaba un doctorado en la facultad de lenguas orientales de la Universidad de Buenos Aires. Sus profesores (Peyo Apesteguía) lo recuerdan como un joven enérgico y apasionado. Sólo llevaba 6 meses en Buenos Aires y vivía con un tío suyo. Si visita apartamento de Simón (la dirección la pueden la pueden obtener en la universidad o se la dará el Comisario Moretti), encontrarán que vive una familia de emigrantes españoles que no saben nada de quién es ese tal Simón.



**DAVID KAUFMAN:** Asesinado en la fábrica de pinturas. Ladrón y delator. "Kaufman era el último representante de una generación de bandidos que sabía el manejo del puñal, pero no del revólver." David Kaufman pertenece a una familia de inmigrantes judíos y es el quinto hijo. Amigo de la vida fácil, pronto se dio a la bebida y al juego. Sus deudas lo arrastraron a una vida de sicario. Si visitan su apartamento (esta información la pueden obtener del Comisario Moretti) lo encontrarán totalmente vacío de efectos personales.



**JORGE CAPONATONE:** Es el comisario federal asignado al caso. Puede convertirse en una fuente principal de información. Si los personajes explotan su afán de protagonismo puede pasarles información personal de las víctimas, puede hablarles de las pruebas físicas (cuchillo ceremonial y toga) y finalmente podrá compartir con ellos sus reflexiones. Para el Comisario, el caso está cerrado. Han sido 3 crímenes que forman un triángulo en el mapa, lo que seguramente tiene algún significado para quien haya cometido esos crímenes.



- **LEÓN FLEISHMANN:** Agente de El Círculo de los Cadmeos. En principio no es fácil que los personajes tengan la oportunidad de hablar con él, pero podría ocurrir. León es el enviado para evitar el ritual, y lo hará por todos los medios. Primero amenazará a los personajes, envenenándolos o trucando los frenos de su coche. Si siguen haciendo progresos llegará a intentar matarlos. En última instancia, seguirá a los personajes hasta la escena final y entrará con un par de secuaces a freír a todo el mundo a balazos antes de que se complete el ritual.



- **FLORINDA HIDALGO:** Dueña de la pensión "Florinda" donde se alojan los PJs. Está a sueldo de El Círculo de los Cadmeos, pero solo como vigilante. No sabe en realidad nada del ritual y no aceptará hacer nada evidentemente malo para los PJs. Simplemente, informará a León Fleishman de sus movimientos.

- **TIBERIAS FITZ:** Rabino de la Sinagoga Central de Buenos Aires. Se mostrará encantado de ayudarles y podrá proporcionarles. Recordará a Simon y dará a los personajes la lista de los libros que le recomendón. En la Biblioteca Nacional los PJs podrán recuperar los libros y leerlos. Además, si le preguntan, hablará de tradiciones judías y, lo más importante, explicará a los PJs que el día judío comienza al atardecer, no al amanecer. Eso hace que el 3 de Abril por la noche sea, en realidad, el 4 de Abril para la cuenta judía.

- **PEYO APESTEGUÍA:** Profesor de lenguas orientales en la Universidad de Buenos Aires. Recordará a Simon como un mal estudiante, pero con mucha pasión. Si consiguen ganarse su confianza, les pasará la dirección del piso de Simón de los archivos.

- **OSVALDO BÉCQUER:** Antiguo criminal, dueño del Bar Havana. Declara que Ginzberg alquiló la habitación de arriba por un precio excesivo durante una semana. Osvaldo es un africano alto y con ganas de ser elegante. Lleva trajes a la última moda, aunque esté detrás de la barra y repite "no señor, no", como una muletilla pegajosa. Intentará ocultar la identidad, los precios y las actividades que se dan en las habitaciones de su sórdido bar.

- **ADELAIDA CAGÜEY:**

Empleada de la Tintorería San Jorge. Se trata de una mujer dulce y alegre. Parece que sí recuerda la capa. No está segura del todo, pero podría ser de un tipo raro que lleva gafas redondas, un tal Guillermo nosequé.

- **EVELYN MARTÍNEZ:**

Señora de la limpieza que encontró el cadáver de Simón. Es asustadiza y cotilla, y parece que no quiere hablar mucho delante de su jefe. Afirmará que ya contó todo a la policía y no hablará muy fácilmente. Si se le convence, contará lo que vio al entrar a limpiar.

Un cadáver envuelto en extraña túnica con un cuchillo raro clavado en el pecho.

- *JOSE LUIS CRESPO:*

Dueño de la cuchillería. Sabe mucho de cuchillos, pero no de la trama. Es un hombre lento, tranquilo y desconfiado. Afirmará conocer el tipo de daga pero no dirá nada más a menos que se lo convenza. Es un hombre clásico, chapado a la antigua, y gusta de mostrar un estricto código de honor. Con eso a lo mejor se le convence para contar que, quien compró la daga fue un hombre de gafas redondas.

- *JULIÁN ARMADA:*

Director del hotel Callao, ayudará a los PJs en lo que le pidan, siempre y cuando le prometan no sacar fotos y no mencionar al hotel en su artículo.

## ESCENAS

Las escenas no tienen por qué ocurrir en el orden en el que están expuestas, salvo la primera y la última. Tampoco están aquí descritas todas las escenas. Lois PJs se moverán por la ciudad, por las distintas localizaciones. Leyendo la sección de PNJs y la de localizaciones debería ser fácil arbitrar esas escenas sencillas.

### **BAR HAVANA, EL TERCER CRIMEN (3 MARZO)**

3 de Marzo. Los PJs están tomando algo en el Bar Havana. Están tomando algo y leyendo las notas que les pasó su editor jefe. En la barra hay un hombre con aspecto de rabino judío, de gafas redondas y con barba (Ginzberg, para entendernos). Al rato, un coche se detiene en la puerta y entran dos hombres bajitos vestidos como arlequines (asegúrate de insistir en lo de los arlequines). Se acercan al hombre de aspecto rabínico y, después de charlar acaloradamente con él, suben los tres una escalera al fondo del bar. Al rato, una media hora, bajan, todos muy borrachos. El hombre rabínico está casi inconsciente. Lo montan en el coche y arrancan. Justo cuando se alejan un ladrillo atraviesa la ventana y cae en la mesa del PJ. El ladrillo tiene una nota escrita:

“La tercera letra del nombre ha sido articulada”

### **EL PRIMER CRIMEN EN EL HOTEL CALLAO (3 ENERO)**

Cuando el PJ llega, esta escena ya habrá ocurrido hace al menos 2 meses. Simon Wismansky fue asesinado de manera ritual en este hotel. Los asesinos (Ginzberg entre ellos) recogieron y limpiaron todo lo que pudieron. Dejaron el cadáver para el final y, afectados

por el cocktail de setas aluciógenas necesarias para el ritual, olvidaron retirar el cuchillo ritual y la capa.

### **EL SEGUNDO CRIMEN EN EL CALLEJÓN DE LA FÁBRICA DE PINTURAS (3 FEBRERO)**

En este caso el muerto no fue exactamente un cultista voluntario. Ginzberg pagó la deuda de Kaufman para tenerlo como matón particular. Lo fue iniciando dentro del culto y la noche del 3 de Febrero lo drogó y convenció de realizar un sacrificio. Esta vez el sacrificio fue realizado en la Quinta de Medrano-Goldman, para ser el cadáver trasladado al callejón de la fábrica de pinturas, donde lanzaron el cadáver (limpio, pero con la misma herida que Simón) y escribieron en tiza la frase en la cristalera de rombos:

“La segunda letra del nombre ha sido articulada”



## VIAJE TERRORÍFICO

En cualquier momento, cuando los PJs hayan hecho algún descubrimiento importante, sufrirá una alucinación terrible. Se despertará en mitad de la noche, sudando, y oirán ruidos extraños e incomprensibles. Como que alguien entra en su apartamento. Las cosas metálicas, como los pomos de las puertas, parecen derretirse. Si empuja la puerta de su dormitorio podrán ver como su apartamento se ha convertido en una especie de templo, con gárgolas horrosas y figuras arcanas en el suelo. En un momento, la casa empieza a arder. Podrán huir a la calle y entonces verán unas sombras de unos seres horribles persiguiéndole. Finalmente los alcanzarán y entonces perderán el sentido para despertarse al día siguiente en un parque. Deberá tirar cordura varias veces durante esta experiencia.



Esto fue un intento de la Sociedad Arcana de perturbar su mente y hacerle desistir en sus investigaciones. Tuvieron acceso a su comida en algún momento y utilizaron un potente veneno sicotrópico. Al levantarse, un mensaje de advertencia en su mano.

## SIN FRENOS

Si en algún momento se encuentra conduciendo un coche, verá que se ha quedado sin frenos. Lo que le obligará a tiradas de conducción y alguna de cordura debido al stress. Si finalmente choca, sufrirá un daño. Dentro del coche encontrará una segunda advertencia.



## INTENTO DE ASESINATO

Si está muy cerca de conseguirlo, un miembro del Círculo hará un intento de asesinato acercándose al PJ con una pistola. El resultado depende de como lo juegue, pero podría ser desde pasar un par de semanas en el hospital hasta nada de nada. Depende de cuanto tiempo haya pasado.

## ESCENA FINAL 3 ABRIL

Esta escena se dará la noche del 3 de Abril en la Quinta de Medrano-Goldman. Es la escena en que los PJs han descubierto lo que ocurre y deduce que habrá un asesinato ese día en ese sitio. Lo que los PJs no deberían sospechar (a menos que hayan encontrado el diario de Ginzberg) es que ese es su asesinato. La casa parece abandonada (sábanas sobre los muebles, persianas echadas, polvo...), pero al entrar ve que, a pesar de no estar cuidada, algunas luces funcionan y que hay restos de vida reciente, como basura o platos recién sucios en la cocina. Bajando las escaleras se encuentra la cripta donde el ritual se ha preparado.

Ahí, encuentro con Ginzberg y el resto de cultistas que lo rodean. Les cuentan la historia o motivación derivada del Secreto Inconfesable y entonces hacen una invocación de Ormazd. El suelo parece reblandecerse y sale chorros de fuego al azar. Poco a poco la propia cripta parece convertirse en un cuerpo amorfo de caras de fuego, ojos llameantes y látigos ardientes. En ese momento, juega como quieras:

- Los PJs logran escapar (sabe Dios como)

- Los PJs son devorado por Ormazd, otorgando poder al primigenio

- El Círculo de los Cadmeos irrumpe a tiro limpio y se lía la de Dios es Cristo.

Supongo que lo mejor es una combinación de todos los factores vistos ahí. De todos modos, no sería justo que los personajes no puedan hacer nada. Si le lo curran mucho mucho mucho, y consiguen sacar el nombre de Ormazd de algún sitio, y siguen tirando del hilo en la Biblioteca de la sinagoga, podrías permitirles sabes que se enfrentan a un culto como este e incluso preparar algún tipo de amuleto.

Pero solo si lo hacen muy bien...



## LOCALIZACIONES

Esta partida se organiza por localizaciones. Los PJs son libres de recorrer la ciudad visitando las localizaciones en el orden que quieran. Por cada localización se indica cuáles son las pistas que se obtienen.

### **BAR "HAVANA" (AV PAVÓN - AV BOEDO) B8:**

Es donde comienza la acción. Se trata de un lugar un tanto sórdido, pero con detalles de lo que se espera que pase por clase. Piel de imitación en los sillones, manteles recargados que tapan mesas de mala calidad, etc... Este es el lugar donde presenciarán el falso secuestro de Ginzberg, el tercer crimen.

Pistas:

- Frase escrita en un ladrillo que atraviesa la ventana "La tercera letra del nombre, has sido pronunciada".
- Arlequines
- Hombre judío de gafas redondeas

### *HOTEL CALLAO (AV. CALLAO - PARAGUAY) H1:*

Primer crimen. Es un hotel barato del centro. Las habitaciones son austeras y con muebles muy viejos. Las paredes blancas están desconchadas. Eso sí, el personal todavía lleva traje y pajarita. En este lugar encontrarán al director del hotel, Julián Armada y a la señora de la limpieza que presenció el crimen, Evelyn Martínez.

Pistas:

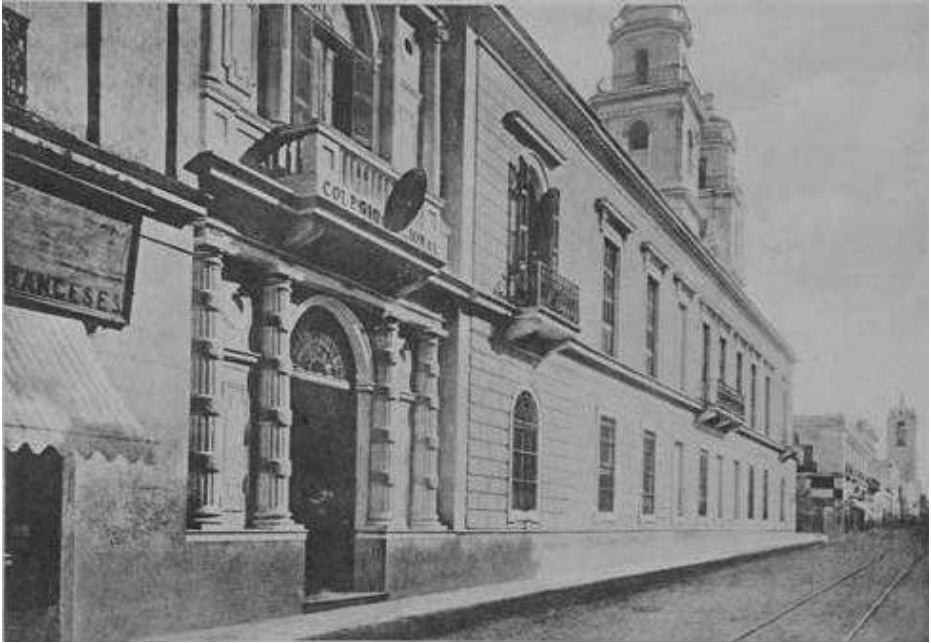
- Evelyn menciona la Capa Anacrónica en la que estaba envuelto el cadáver.
- Evelyn menciona el extraño cuchillo ritual.

## SINAGOGA (AV. CÓRDOBA - LIBERTAD) J2:

Se puede llegar en cualquier momento. Simon Wismansky era muy apreciado aquí. Conocerán al rabino Tiberia Fitz que les ayudará con bastante información. La Sinagoga cuenta con una nutrida biblioteca.

### Pistas:

- Listado de los libros retirados por Simón. Existen copias que pueden consultarse en la Biblioteca Nacional.
- Hablando con Tiberias les contará que los días judíos empiezan al atardecer.
- Más adelante, si averiguan algo acerca del culto que les persigue, podrán encontrar algún libro donde hable del culto en detalle, e incluso encontrar alguna pista para protegerse de Ormazd.



## **BIBLIOTECA NACIONAL (RODRIGUEZ PEÑA - PARAGUAY) HI :**

Aquí pueden consultarse los libros y la prensa local atrasada  
Pistas:

- Contenido de los libros (ver anexos). La cantidad de anexos a entregar a los PJs podría depender del grado de éxito. La información más importante aquí es que existe un culto que busca el nombre de Dios, y este tiene 4 letras.
- Notas de prensa de los dos crímenes anteriores.

## **TINTORERÍA "SAN JORGE" (AV INDEPENDENCIA- DEFENSA) M5:**

Aquí se llega si se tiene acceso a la túnica. El acceso lo dará el comisario. Dentro de la túnica hay un recibo de la tintorería. La señora que lleva el local, Adelaida Cagüey, recuerda la prenda y a

la persona que suele traerla. Un señor con gafas doradas redondas.

Pistas:

- La túnica y Ginzberg están relacionados de alguna forma.

### **TIENDA DE ESPADAS Y CUCHILLOS “VILLA CRESPO” (CASTRO BARROS - RIVADAVIA) A4:**

Aquí se llega con la foto del cuchillo del comisario. El dueño, Jose Luis Crespo, afirma que ha vendido algunas de estas el año pasado. Se trata de una daga ritual tibetana, usada antiguamente en ritos ya olvidados. La compró un hombre de gafas redondas.

Pistas:

- El cuchillo lo compró Ginzberg.

### **CALLEJÓN DE LA FÁBRICA DE PINTURAS “ARLEQUÍN” (DEFENSA - MARTÍN GARCÍA) M8:**

Aquí se puede llegar con leer la prensa local. Es el lugar del segundo asesinato (más bien donde se encontró el cadáver), el de David Kaufman.

Pistas:

- Frase en la cristalera “La segunda letra del nombre ha sido pronunciada”.
- Cristalera con forma de rombos.

## CAFÉ SALÓN “LA GIRALDA”(AV BELGRANO - BALCARCE) M4:

Aquí donde se encontrarán con el Comisario Moretti siempre que queden con él. Se trata de un café clásico, con cierto toque elegante, en el centro de la ciudad. El estilo es frío, con mesas y suelo de mármol. Predominan el blanco y el negro y el marrón de las sillas gastadas.

- Foto del cuchillo ritual y el posible lugar donde fue adquirido.
- Dirección de la tintorería donde fue llevada la prenda
- Los asesinatos forman un triángulo sobre el mapa
- Frase que quedó en la máquina de escribir en el primer crimen. “La primera letra del nombre ha sido pronunciada”.

## QUINTA DE MEDRANO-GOLDMAN (CALLE ORMA) G14:

Este es el lugar donde ocurre la última escena de la aventura, el último vértice del rombo formado por los anteriores tres crímenes. Es el cuartel general del culto en lo que a rituales se refiere. El primer piso es una mansión al uso, abandonada aparentemente. En la casa en realidad no hay nada, salvo algunos platos que delatan actividad reciente. El acceso al sótano está bloqueado con llave, pero podrán encontrar una copia en algún lugar de la casa que de mucho miedo y que genere bastante tensión.

El sótano es una cripta con un altar en medio. Las escaleras no bajan directamente hasta la cripta, sino a una antesala donde hay unos armarios cerrados con llave y un escritorio, donde pueden encontrar el cuaderno. La cripta tiene otra salida que accede a la cochera.

Pistas:

- Cuaderno con los nombres y descripción de los PJs y referencias a Ormazd.



# PISTAS

Las pistas son los más importante en esta partida. Algunas son fundamentales para resolver el misterio, otras son complementarias y otras son pistas bonus. Aquí vienen explicadas, y clasificadas según su importancia.

## *FUNDAMENTALES*

- Las frases asociadas a los crímenes: Ponen de relieve la relación con nombre de Dios.
- Notas de prensa de los dos crímenes anteriores: Llevarán a los PJs a investigar a las víctimas y los lugares donde fueron encontrados los cadáveres.
- Listado de los libros de Simon: Se obtiene en la sinagoga o si no la puede pasar el policía
- El nombre de Dios tiene 4 letras: Esto se obtiene de los libros que consultaba Simon Wizsmansky.
- Los días judíos empiezan al atardecer. O sea, que los crímenes ocurrieron un día 4, no un día 3 del mes.

## *COMPLEMENTARIAS*

- Cristalera con forma de rombos. En la pared de la fábrica de pinturas donde se encuentra el cadáver de David Kauffman. Refuerza la idea de rombo.
- El cuchillo lo compró Ginzberg.
- La túnica y Ginzberg están relacionados de alguna forma.
- Capa Anacrónica: Mencionada por la empleada del hotel y también por el comisario.
- Cuchillo Ritual: Mencionada por la empleada del hotel y también por el comisario.

- Hombre judío de gafas redondeadas. La apariencia de Ginzberg puede ser de utilidad. Lo verán nada más empezar la partida, es la víctima del falso tercer crimen.
- Arlequines. Refuerza la idea de rombo.
- Los crímenes forman un triángulo sobre el mapa. Se lo puede decir el comisario si andan un poco perdidos.

### ***BONUS***

- Cuaderno en la Quinta de Medrano-Goldman: Les indicará que el culto les sigue y les conoce, aparte de darles el nombre de Ormazd
- Libros acerca del culto de Ormazd: Explicación acerca del culto de Ormazd, sus ritos y posibles protecciones. Con esta información los PJs podrían intentar detener el rito de invocación que se dará en la escena final.

### ***RESOLVIENDO EL MISTERIO***

Finalmente los PJs deberían ser capaces de encajar las piezas. Saben que hay un culto detrás de todos estos crímenes, saben también que los crímenes ocurrieron el día 3 de cada mes (el día 4 según la cuenta judía), saben que el Nombre de Dios tiene 4 letras y finalmente, han visto rombos por todos lados.

No puede estar más claro. El 3 de Abril por la noche se cometerá un crimen en el vértice del rombo formado por los 3 crímenes. Por eso es importante el mapa, para que vayan marcando los lugares donde ocurren las cosas y así verlo más claro.

Si son avisados y llegan muy pronto al sitio podrían encontrar el cuaderno que les puede guiar hacia una descripción del ritual, sabiendo así como pararlo.

# ANEXOS

Aquí el material imprimible para entregar a los jugadores.

## ANEXO A: CALENDARIO.

Lo ideal es utilizar el calendario como un tablero e ir avanzando. Cada día se pueden visitar 2 localizaciones. El intento de asesinato o el coche sin frenos pueden hacer pasar el tiempo en el hospital y jugar con eso para ajustar la llegada del PJ al 3 de Abril. De todos modos, si se pasa por la Quinta antes de esa fecha podría obtener algún tipo de bonus.

**MARZO 1929**

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

## ANEXO B: FRAGMENTO DE PRENSA, PRIMER CRIMEN

Buenos Aires 4 Enero -

Un estudiante ucraniano ha sido encontrado muerto en el Hotel Callao. Según fuentes policiales, el asesinato se produjo durante la noche anterior. La víctima, un estudiante ucraniano judía de nombre Simon Wismansky, se alojó en Hotel Callao durante una noche.



Fue encontrado muerto a la mañana siguiente por el servicio de limpieza. La causa de la muerte fue una puñalada certera en el pecho.

## ANEXO C: FRAGMENTO DE PRENSA, SEGUNDO CRIMEN

Buenos Aires 4 Febrero -

El cuerpo de David Kauffman fue encontrado anoche sin vida cerca de la fábrica de pinturas "Arlequín". El cuerpo del conocido delincuente de familia judía fue encontrado por trabajadores de la fábrica que lo reportaron a la policía. El cadáver presentaba una certera puñalada en el pecho.



Según testigos presenciales, una misteriosa frase estaba escrita sobre la cistalera romboidal de la pared de la fábrica. "La segunda letra del nombre has sido pronunciada", decía la frase al parecer. Se desconoce el significado de esta frase

## ANEXO D: EXTRACTOS DE LA BIBLIOGRAFÍA DE SIMON

### Extracto: Biografía de Israel Baal Shen Thov

Rabí Israel Baal Shem Tov (literalmente: "maestro del buen nombre", también conocido por el acrónimo "Besht") fue el fundador en el siglo 18 en Europa del Este del movimiento jasídico. El Baal Shem Tov era un líder que revolucionó el pensamiento judío e infundió nueva vida a una nación desalentada. Los efectos de sus enseñanzas se siguen sintiendo hoy, tanto por sus seguidores directos, conocidos como jasidim, como por los seguidores de todas las otras corrientes del pensamiento judío, que han sido profundamente afectados por sus enseñanzas y filosofía. La siguiente es una breve biografía de esta figura legendaria.

A fines del siglo 17, los judíos de Europa aún estaban conmocionados por la devastación provocada por los pogromos de Chmelnicki en 1648 y 1649 (1648-1649 EC). Las masacres habían dejado decenas de miles de judíos muertos y los sobrevivientes acongojados luchando para reconstruir sus vidas rotas y las comunidades. A raíz de los pogromos, el infame Shabtai Zvi llevó a miles de judíos desesperados a creer que él era el Mesías esperado destinado a redimirlos de su exilio. Muchos judíos se inspiraron con la esperanza de que su sufrimiento terminaría pronto, pero después Shabtai Zvi resultó ser un fraude —se

convirtio al Islam bajo la presion de los turcos otomanos —y ellos se hundieron de nuevo en la amarga realidad de la vida en el shtetl. Después de los pogromos, muchas familias se quedaron sin medios de subsistencia y la gran mayoría de los niños se vieron obligados a abandonar su estudio de la Torá a una edad muy temprana, a veces de apenas cinco o seis años, para ayudar a mantener a sus familias. Solo los ricos —muy pocos entre ellos —podian proveer una adecuada educacion de Toraá para sus hijos. Esto dio lugar a una generacion de, en su mayor parte, ignorantes, pero piadosos y devotos judios que eran, en gran medida, abandonados y despreciados por los eruditos de élite —los talmudistas. Se desarrollo una separacion entre los judios cultos e incultos, a tal punto que en muchos pueblos los dos grupos oraban en sinagogas separadas.



## Extracto: Los Nombres de Dios

*Al-Asmā' al-Husnà* (الحسنى الأسماء), en árabe, "los nombres mas hermosos", también llamados los noventa y nueve nombres de Alá son las formas de referirse al ser supremo del Islam.

En su mayor parte son epitetos que hacen referencia a atributos divinos. La existencia de los 99 nombres se debe a un hadiz (dicho atribuido al profeta Mahoma): "Alaá tiene noventa y nueve nombres, cien menos uno. Quien los cuente entrará en el Paraiso. ÉEl es el singular, y le gusta el non (numero non)" (hadiz de Abu Hurayra).<sup>1</sup>

Aunque existe otro hadith atribuido al profeta en el que se detallan cuales son los 99 nombres, los especialistas musulmanes afirman que la lista no es obra de Muhammad sino de los transmisores del hadith. Los nombres han sido extraídos del Coran y de la Sunna. Los judios Jasidim afirman que existe un centésimo nombre que otorgará gran poder y sabiduría a quien lo conozca.

## Extracto: Monografía sobre el Tetragrámaton

En los antiguos textos hebreos sólo se escribían las consonantes, es decir, las vocales no figuraban. Cuando el lector llegaba a la palabra formada por el tetragrama "YHVH", y debido a una tradición judía no bíblica, no podía pronunciar "Yahveh", ni tampoco el híbrido "Yehowa", porque el nombre de Dios, según dicha tradición, era impronunciabile. Sin embargo, para no ir contra esta norma, cuando el lector llegaba a "YHVH" pronunciaba "Adonay" (mi Señor). Con el tiempo, cuando se adoptó el uso de escribir las vocales, y ya que los lectores antiguos omitían leer el tetragrama YHWH, reemplazando su pronunciación con la palabra "Adonay", se combinaron las vocales de esta palabra ("a" débil, "o" y "a") sobre las consonantes de "YHVH", resultando una palabra híbrida, un nuevo escrito: "YeHoVaH" (hay que tener en cuenta que la "a" débil de "Adonay" no es soportable bajo la "yod" inicial de "YHVH", convirtiéndose en "e" débil). Por tanto, según esta hipótesis respaldada por ciertos biblistas, la palabra "Yehovah" sería el tetragrama "YHVH" con las vocales de "Adonay". Pero en esta teoría, como híbrido creado por suposición, tendríamos una contradicción que se haría Dios mismo en la única cita que dice su nombre, en Ex 3:14, ya que se llama a sí mismo: "Yo soy el que soy" o "Yo resultaré lo que resultaré ser"; entonces en Ex 3:15, si utilizamos además la palabra "Jehová", invalidaría la credibilidad de toda la Biblia con este nombre clave híbrido que no significa lo mismo, y que hubiera confundido a Moisés, ya que solo le pidió un nombre y según esta hipótesis le dio dos. Debido a que se ha utilizado predominantemente de manera escrita, por su grafía se lo denomina también tetragrámaton (del griego τετρα-γράμματον, *tetra-grámmaton* 'cuatro letras'). En hebreo es usual también la expresión שְׁמִי (*haShem*, 'el nombre')

### Uso del Tetragrámaton

Esta forma de escritura apareció debido a que en algún momento surgió entre los Sacerdotes la idea de que sería inapropiado revelar el Nombre Divino (representado por el Tetragrámaton). No se sabe a ciencia cierta qué base hubo originalmente para dejar de pronunciar el nombre. Pero se barajan varias hipótesis, cada una con sus puntos a favor y en contra. Hay quien cree que esta

escritura surgió de la enseñanza de que el nombre era tan sagrado que no lo debían pronunciar. Sin embargo, en las mismas Escrituras Hebreas no se describe que ninguno de los siervos de Dios tuviese reparos en pronunciar su nombre. Los documentos hebreos no bíblicos, como, por ejemplo, las llamadas Cartas de Lakís, muestran que en Judá el nombre se usaba en la correspondencia durante la última parte del siglo VII a. C. Esta forma de escritura apareció debido a que se habría pretendido evitar que los pueblos no judíos conocieran el nombre y lo usaran mal. Sin embargo, en los mismos escritos bíblicos se aprecia el deseo de Dios que haría que 'su nombre fuera declarado en toda la tierra' (Éx 9:16; compárese con 1Cr 16:23, 24; Sl 113:3; Mal 1:11, 14), para que incluso sus adversarios lo conocieran. (Isa 64:2.)

Sin embargo, cualquiera que hubiese sido el propósito de tal creencia, lo cierto es que éste dejó de pronunciarse a tal grado que hoy se desconoce por completo la vocalización de esta escritura; esto, a su vez, fue una de las causas que han originado las discusiones sobre las variaciones existentes en su pronunciación.

## **Extracto: Monografía sobre la nomenclatura divina del Pentateuco**

«Un judío, llamado Gustav Meyrinck, fue circuncidado, sabe por qué lo fue, y conoce el Nombre en todos sus aspectos.»

El Señor tiene noventa y nueve nombres accesibles al entendimiento humano; noventa y nueve atributos: es justo, misericordioso, todopoderoso, etcétera. Pero tiene un centésimo nombre que brilla en los cielos. El que llega a aprenderlo, se eleva por encima de la condición humana; en él residen el pensamiento y el poder infinitos; él es el Maestro del Nombre.

Una larga cadena de Maestros del Nombre -dice Israel Baal Shem- liga los siglos a la revelación original, desde el inmemorial Melquisedec hasta nuestros días.

Eliezer de Worms aseguraba que el Nombre está escrito en una espada, y que, cuando el Judío Errante la ve, tiene que reanudar inmediatamente su camino... En una narración muy notable de Jorge Luis Borges, el mago Tzinacán, sacerdote sacrificador de la pirámide de Qaholom, se ve encerrado en una profunda cárcel, donde tiene que morir, por haberse negado a revelar a los españoles el escondrijo de un tesoro. Será devorado por un jaguar, que espera al otro lado del muro.

Tzinacán busca el nombre, la fórmula de la escritura absoluta, de la eternidad.

*Dios* la escribió el primer día de la creación.

«La escribió de manera que llegara a las más apartadas generaciones y que no la tocara el azar. Nadie sabe en qué punto la escribió ni con qué caracteres, pero nos consta que perdura secreta, y que la leerá un elegido... Quizás en mi cara estuviera escrita la magia, quizá yo mismo fuera el fin de mi busca. En ese afán estaba cuando recordé que el jaguar era uno de los atributos del *Dios*.»

Y así fue como Tzinacán, mudo, indiferente a sí mismo y a su fin,

«dejando que me olviden los días, acostado en la oscuridad», descifró en la piel de la fiera «los ardientes designios del Universo».

Todas las tradiciones, primitivas, gnóstica, cabalística, dicen que hay un Nombre supremo, clave de todas las cosas. Pero también enseñan que cada cosa y cada criatura tienen su nombre verdadero, que contiene y expresa su naturaleza esencial, su situación y su papel en la armonía universal. Esta idea se encuentra ya en las antiguas civilizaciones. El verdadero nombre de Roma era guardado en secreto, y Cartago fue destruida -según se dijo- cuando los romanos se enteraron, por una traición, de su nombre oculto.

## ANEXO E: DESCRIPCIÓN DEL RITUAL

Dicen que los que adoran a Ormazd lo pueden invocar, y si bien es cierto que es posible, mucho se confunden los que piensan que es fácil. Ormazd es el nombre judío de Cthugha. Cthugha es un antiguo Dios, asociado a la idea del fuego. Sus cultos se han multiplicado a lo largo de la historia, aunque se ha mantenido siempre como cultos sombríos y malignos.

Practican la eugenesia, no siendo sus miembros libres de procrear con quien desean, sino con quien se lo ordena el culto.

La invocación de Ormazd no es una actividad común del culto, y son pocos los sacerdotes que conocen el rito. Horas antes del rito es necesaria una preparación. Círculos rituales deben dibujarse, uno por miembro del culto, que lo protegerán de las llamas y la furia de Cthugha. Se aconseja que los círculos de protección se tallen sobre el suelo, no se dibujen. Cualquier imperfecto puede hacer que se rompa el círculo, anulando así la protección.

El ritual de invocación da comienzo con un cántico de palabras que no deseamos repetir en este texto. Mientras los miembros cantan y cuentan los cánticos con la ayuda de un rosario, el maestro de ceremonias hace arder una serie de objetos. Tampoco aquí diremos que objetos son los que deben arder. Con el primer objeto consumiéndose en las llamas, Ormazd empieza a manifestarse en forma de llamas y un calor intenso. La manifestación de Ormazd llevar una media hora hasta completarse, momento en el cual la sala donde se lleve a cabo el ritual será un infierno en el que todo se consumirá a menos que se cuente con una protección especial.